ЭФИР-КАМНИ
CrOwD
GAMES

ВСТУПЛЕНИЕ

Жизнь на далёкой планете Нобура исчезла много веков назад, а сама планета утонула в забвении. Но однажды из космоса на Нобуру прибыло милосердное эфирное существо. Оно пожертвовало своей божественной сущностью, чтобы вернуть жизнь на эти бесплодные земли. Тело существа раскололось на множество эфир-камней пяти цветов. Из камней каждого цвета образовалась своя экосистема и отдельный вид организмов. Теперь им предстоит научиться жить вместе или же сразиться за господство.

Фиолетовые камни сплелись с бурлящей Бездной – неуправляемой стихией Нобуры, где силы созидания и разрушения вечно сменяют друг друга. Расползаясь, словно болезнь, камни Бездны заражают всё, чего касаются: горы рассыпаются, леса истощаются, а живых существ настигает страшное искажение. Сначала Бездна будто придаёт своим жертвам сил – они становятся выносливее, умнее, но наполняются жестокостью. Спустя время искажённое тело разрывается, высвобождая эфир-камни, которые пытаются вновь создать космическое существо.

Вы один из решительных вождей, и вам предстоит набрать последователей, чтобы обуздать творящийся вокруг хаос. Но помните, что власть нужна не только вам, – будьте готовы на всё в погоне за господством!

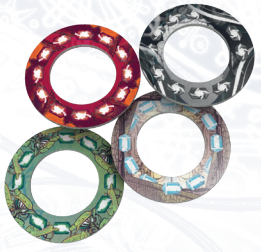
СОСТАВ ИГРЫ

75 карт сущностей
(по 15 зелёного, красного, чёрного, фиолетового и белого цветов)

18 карт угроз
(5 карт уровня I, 6 карт уровня II и 7 карт уровня III)

13 карт вождей

5 кубиков эфир-камней
(по 1 белого, красного, зелёного, чёрного и фиолетового цветов)



4 жетона для кубиков

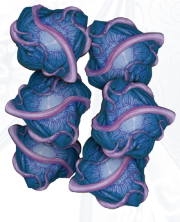
Счётчик стойкости для первого игрока

3 обычных счётчика стойкости

80 жетонов эфир-камней
(по 20 красного, чёрного, зелёного и белого цветов)

32 жетона победных очков (ПО)

32 жетона меток

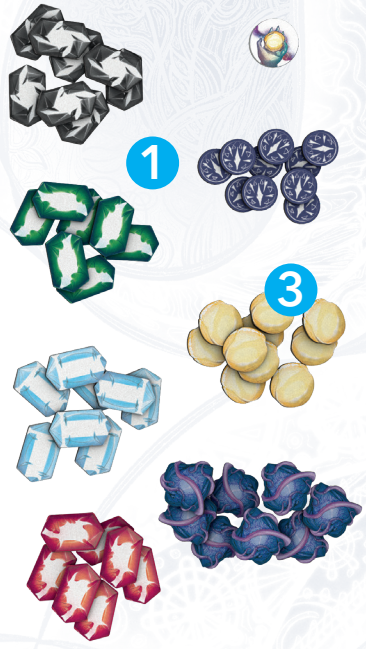


8 жетонов сделки с Бездной

Жетон конца игры

4 карты-памятки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

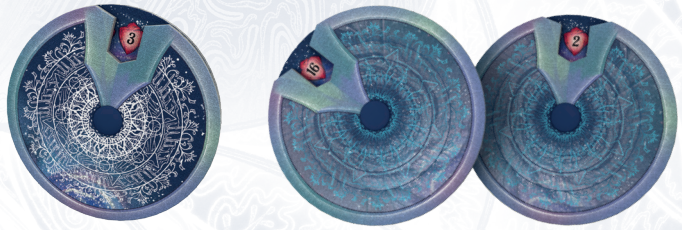


1. Поместите на стол все **жетоны эфир-камней**, **меток**, **сделки с Бездной**, а также **жетон конца игры** так, чтобы все игроки могли до них дотянуться, – это **запас**.
2. Поместите 4 **жетона для кубиков** так, чтобы получился квадрат – это **рынок кубиков**. Бросьте все 5 **кубиков** и поместите их в жетоны соответствующих цветов. У фиолетового кубика нет жетона – поместите его в центр квадрата, как показано в примере выше.
3. Поместите в запас указанное количество **жетонов победных очков (ПО)**:
   - При игре вдвоём: 15 жетонов.
   - При игре втроём: 20 жетонов.
   - При игре вчетвером: 25 жетонов.

   Количество жетонов ПО в запасе важно для условия конца игры (см. с. 9). Отложите все оставшиеся жетоны ПО – они могут пригодиться во время партии.

4. Разделите **карты угроз** на 3 стопки по уровням – I, II и III (уровень указан на оборотных сторонах карт). Перемешайте каждую стопку по отдельности. Сложите лицевой стороной вниз в колоду указанное количество случайных карт угроз так, чтобы внизу были карты уровня III, посередине – уровня II и сверху – уровня I. Оставшиеся карты угроз уберите в коробку.
   - При игре вдвоём: 3 карты уровня I, 3 карты уровня II, 4 карты уровня III.
   - При игре втроём: 4 карты уровня I, 4 карты уровня II, 5 карт уровня III.
   - При игре вчетвером: 4 карты уровня I, 5 карт уровня II, 6 карт уровня III.
5. Откройте 3 карты с верха колоды угроз и выложите их в центр стола – это **область угроз**.
6. Каждый игрок берёт случайный счётчик стойкости. Тот, кому достался счётчик для первого игрока, становится **первым игроком**.

Счётчик стойкости для первого игрока | **Обычные счётчики стойкости**



7. Каждый игрок берёт 1 **карту-памятку**.
8. Теперь пройдите **фазу выбора карт** (см. с. 5).

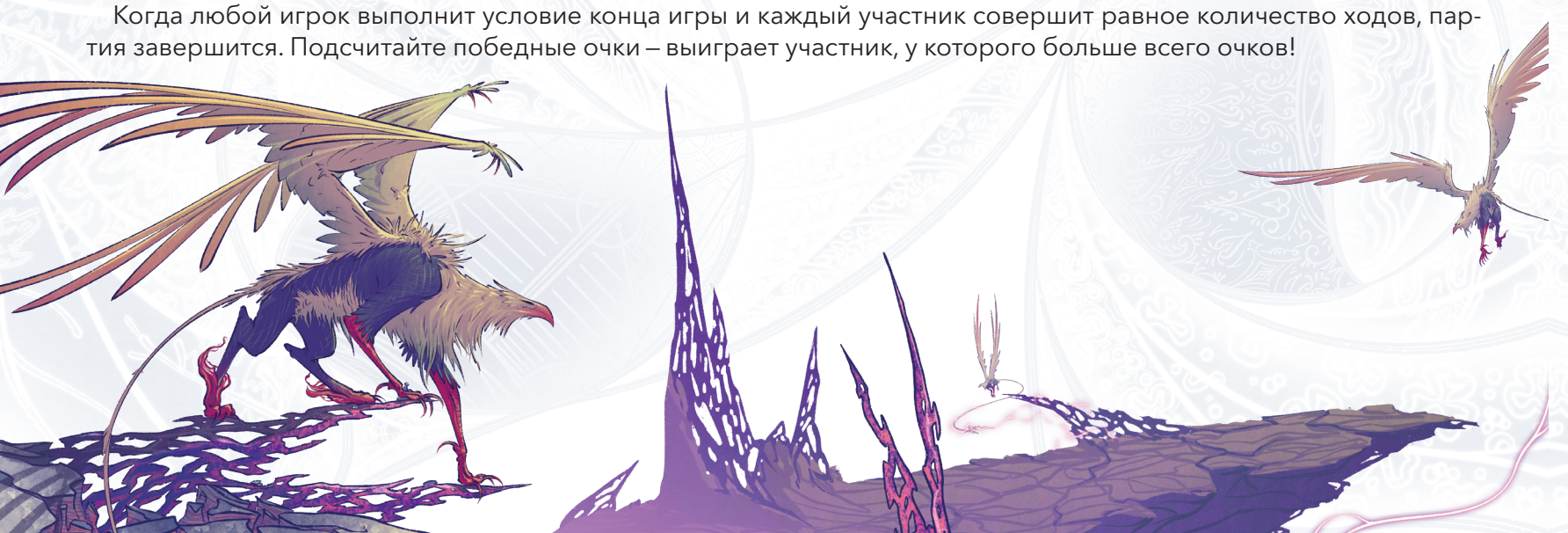
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В роли влиятельного вождя вам предстоит набрать как можно больше победных очков (ПО). Разыгрывайте карты сущностей, сочетайте их свойства и боритесь с нависшими угрозами. Забирая кубики с рынка, вы не только получаете ценные эфир-камни, но и применяете свойства на своих картах. Тратьте камни, чтобы призывать новых сущностей – разыгрывать ещё больше карт.

В начале партии проведите **фазу выбора карт**: каждый игрок выберет 7 карт, которые будет использовать до конца партии.

Теперь переходите к **основной фазе**. Она может продолжаться разное количество ходов, пока не наступит конец игры. В свой ход участник выполняет одно действие, затем передаёт право хода следующему игроку по часовой стрелке.

Когда любой игрок выполнит условие конца игры и каждый участник совершит равное количество ходов, партия завершится. Подсчитайте победные очки – выиграет участник, у которого больше всего очков!



Фаза выбора карт

Пройдите по порядку следующие этапы:

1. Перемешайте все карты вождей и раздайте игрокам по 2 карты. Каждый участник смотрит свои карты вождей, не показывая соперникам.
2. Перемешайте все карты сущностей и раздайте игрокам по 7 карт. Участники одновременно выбирают себе по одной карте из этих 7 карт и кладут её перед собой лицевой стороной вниз. Затем каждый игрок передаёт оставшиеся 6 карт участнику слева, а из полученных карт снова выбирает одну и кладёт лицевой стороной вниз в стопку перед собой. Продолжайте выбирать карты и передавать их по часовой стрелке, пока каждый игрок не получит последнюю 7-ю карту – это **карты в руке**, и их нельзя показывать соперникам.
3. Каждый игрок одновременно с другими выбирает одну из 2 карт вождей и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Все неиспользуемые карты вождей уберите в коробку.
4. Каждый участник берёт начальные эфир-камни (и, возможно, жетоны меток), указанные в нижней части выбранной карты вождя. Взяв жетоны меток, игрок помещает их на карту вождя.
5. Каждый участник устанавливает свой счётчик стойкости на столько очков, сколько указано в правом верхнем углу его карты вождя.
6. Теперь переходите к **основной фазе**.

Примечание. *В первой партии вы можете не проходить этапы 1–3 этой фазы, а взять готовые наборы карт, как указано на с. 10.*

Основная фаза

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники по очереди совершают ходы.

Структура хода игрока

В свой ход пройдите по порядку следующие этапы:

1. **Обновите рынок кубиков** *(см. с. 8)*. Если на рынке не осталось кубиков, соберите все 5 кубиков и бросьте их, чтобы обновить рынок.
2. **Выполните действие.** Выполните одно из действий на выбор:
   - **Заберите кубик** *(см. с. 8)*. Заберите один кубик с рынка, чтобы получить 2 эфир-камня того же цвета и, возможно, применить свойства на своих разыгранных картах.
   - **Призовите сущность** *(см. с. 8)*. Оплатите эфир-камнями стоимость одной из карт в руке и разыграйте её – выложите лицевой стороной вверх перед собой.
   - **Атакуйте** *(см. с. 9)*. Атакуйте одну угрозу в области угроз с помощью своего вождя и/или последователей (поверните набок карты последователей).
   - **Отдохните** *(см. с. 9)*. Разверните карты всех своих последователей для предстоящих атак.
   - **Заключите сделку с Бездной** *(см. с. 9)*. Заключите сделку с Бездной, чтобы установить счётчик стойкости на начальное значение. За каждую такую сделку вы потеряете 7 ПО в конце игры.
3. **Проверьте условия конца игры** *(см. с. 9)*. Если в ваш ход выполнено хотя бы одно из 3 условий конца игры, партия продолжается, пока все участники не совершат равное количество ходов. Затем завершите партию и переходите к **подсчёту победных очков** (см. с. 10).

Ключевые понятия

Эфир-камни

Эфир-камни – осколки космического существа, пожертвовавшего собой, чтобы возродить жизнь на Нобуре. Вы можете тратить эфир-камни, чтобы призывать сущности (выкладывать их карты перед собой).

Эфир-камни бывают 5 цветов, и из-за камней каждого цвета появился один из 5 видов организмов:

Чёрные – туманники	Красные – саламандры
Зелёные – укротители	Белые – светочи
Фиолетовые – искажения	

Как получать эфир-камни

Когда вы должны **получить** эфир-камни, возьмите жетоны указанного цвета из запаса и поместите их перед собой. Если свойство карты указывает получить фиолетовые эфир-камни (), возьмите из запаса столько же эфир-камней любых цветов в любом сочетании на свой выбор.

Как тратить эфир-камни

Когда вы должны **потратить** эфир-камни, верните в запас жетоны указанного цвета, лежащие перед вами. В игре нет жетонов фиолетовых камней (), поэтому вместо них потратьте столько же эфир-камней любых цветов в любом сочетании на свой выбор.

Стойкость

Ваш вождь олицетворяет вас на Нобуре. Ваша начальная стойкость указана на вашей карте вождя. Во время игры вы будете **получать** и **терять** очки стойкости () и, чтобы отметить это, поворачивайте счётчик стойкости на новое значение. У вас может быть больше очков стойкости, чем указано на карте вождя, но предел стойкости – 16 очков.

Заражение

Если на вашем счётчике стойкости 0 очков, ваш вождь **заразился**. Чтобы отметить это, положите счётчик на вашу карту вождя. Когда вождь заражён, вы можете и дальше терять очки стойкости без последствий, однако своим следующим действием вы должны заключить сделку с Бездной (см. с. 9), чтобы исцелить вождя.

Победные очки (ПО)

Во время партии вы будете разными способами получать жетоны победных очков (ПО). Каждый раз, получая очки (), возьмите столько же жетонов ПО из запаса. Если в запасе их не осталось, возьмите жетоны из отложенных при подготовке к игре.

В правом верхнем углу карт сущностей, которые вы выложили перед собой (такие сущности находятся **в игре**), также изображены победные очки, но вы получите их только в конце партии. Выиграет участник, у которого в конце игры будет больше всего победных очков, поэтому старайтесь обогнать соперников!

Жетоны

У вас может быть сколько угодно жетонов победных очков (ПО), меток и эфир-камней. Все эти компоненты не ограничены в количестве. В редком случае, если вам не хватило жетонов нужного типа, используйте любую подходящую замену.

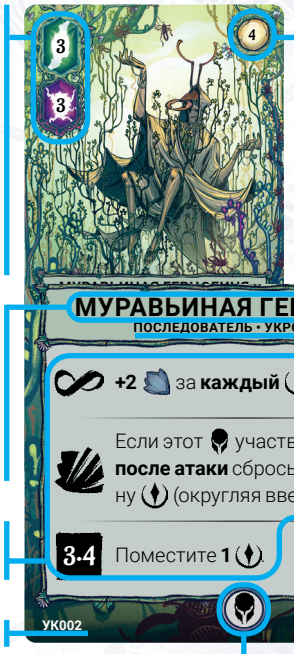
Золотое правило

Если текст на карте противоречит правилам игры, следуйте тексту на карте.

Карты

В игре 3 типа карт: сущности, угрозы и вожди.

Карты сущностей (/)



Стоимость. Количество и цвет эфир-камней, которые нужно потратить, чтобы призвать эту сущность

Победные очки. Количество ПО, которое получит владелец этой карты, если она останется в игре до конца партии

Название карты. Цвет фона всегда совпадает с цветом самой карты

Тип карты

Принадлежность к виду организмов

Свойства и их символы

Код карты

Символ типа карты. У каждой карты сущности один из 3 типов:

- Последователь ().
- Ритуал ().
- Технология ().

Сила. Урон, который эта сущность наносит угрозе, если участвует в атаке

Карты угроз

Победные очки. Количество ПО, которое в конце партии получит игрок, победивший эту угрозу

Стойкость. Количество очков стойкости у этой угрозы

Название угрозы

Код карты

Награда. Свойство, которое однократно применяет участник, победивший эту угрозу

Сила. Урон, который эта угроза наносит вождю, если он участвует в атаке

Карты вождей

Стойкость. Начальные очки стойкости (владелец этой карты устанавливает счётчик стойкости на это значение)

Имя вождя

Код карты

Свойства и их символы

Начальный бонус. Эфир-камни и/или жетоны меток, которые владелец этой карты получает при подготовке к игре

Сила. Урон, который этот вождь наносит угрозе, если участвует в атаке

Свойства

На большинстве карт сущностей и вождей указаны свойства, отделённые друг от друга горизонтальной линией. Если карта выложена перед вами (она **в игре**), её свойство можно **применить** в двух случаях: когда вы забираете определённый кубик с рынка или когда свойство другой карты указывает вам «примените свойство».

Правила свойств:

- Применять свойства необязательно, если только на карте не указано иное.
- Если можно применить сразу несколько свойств, то вы выбираете, в каком порядке это сделать.
- **Вы можете применить свойство даже задействованной (повёрнутой набок) карты.**
- **Если в описании свойства не указана цель, то примените свойство к самой этой карте.**
- Если в свойстве указан символ **X**, значит, это свойство можно применить несколько раз. В противном случае только один раз.
- Одно свойство можно применить несколько раз в ход. Например, если другое свойство снова позволяет применить какое-либо свойство.
- Разрешается применять свойство, даже если оно на карте сущности, которую вы призвали в тот же ход с помощью другого свойства.
- Вы должны завершить применение одного свойства, прежде чем применять другое.
- Если часть свойства упоминает игрока, у которого чего-либо больше всего, то при ничьей не применяйте эту часть свойства.

- Если свойство упоминает **стойкость** (♥) и/или **защиту**, оно применяется к владельцу самой этой карты (если не указано иное).
- Если свойство требует **поместить/сбросить жетоны меток** (), оно применяется к самой этой карте (если не указано иное).

Символы свойств

Символ свойства определяет, в каком случае применяется это свойство:

	Немедленно	Немедленно после того, как вы выложили эту карту
	Немедленно до призыва	Немедленно перед тем, как вы выложите эту карту
	Постоянно	Пока эта карта в игре: каждый раз, когда выполняется указанное условие
	В конце игры	При подсчёте очков в конце игры
	При атаке	Когда вы выполняете действие «Атакуйте»
	За цвет кубика	Когда вы забираете с рынка кубик указанного цвета
1-2	**За значение кубика**	Когда вы забираете с рынка кубик с одним из указанных значений
1>3	**За диапазон значений**	Когда вы забираете с рынка кубик со значением в указанном диапазоне (включая изображённые числа)

См. пример применения свойств на с. 12.

Ход игрока

Когда наступает ваш ход, пройдите по порядку следующие 3 этапа:

1. Обновите рынок кубиков

Если в начале вашего хода на рынке не осталось кубиков, вы должны его обновить.

Если кубик(и) ещё есть, вы можете обновить рынок, но перед этим потеряйте столько очков стойкости, сколько кубиков на рынке.

Чтобы обновить рынок, соберите все 5 кубиков, бросьте их и поместите в жетоны для кубиков того же цвета. Помните, что у фиолетового кубика нет жетона, поэтому поместите его в центр рынка.

2. Выполните действие

Вы должны выполнить одно из описанных ниже действий:

Заберите кубик

Заберите один кубик с рынка, чтобы получить 2 эфир-камня того же цвета. Значение кубика не влияет на количество эфир-камней, которое вы получаете.

Если вы забрали фиолетовый кубик (кубик Бездны), потеряйте 1 очко стойкости, выберите любой цвет и получите 2 эфир-камня этого цвета. До конца вашего хода кубик Бездны считается кубиком выбранного цвета.

Не меняйте значение взятого кубика, если только в свойстве карты не указано иное.

Теперь, если в свойствах на вашей карте вождя и/или ваших картах сущностей **в игре** есть символ, соответствующий цвету и/или значению взятого кубика, вы можете применить все эти свойства по очереди в любом порядке. Каждый раз, когда благодаря кубику и/или карте вы можете применить свойство, примените его целиком один раз.

Кубик, который вы забрали, поместите рядом со своей картой вождя до следующего обновления рынка. Кубики, которые вы забрали в предыдущие ходы, никак не влияют на текущий ход.

Призовите сущность

Выберите одну карту сущности в руке и **призовите** её (выложите перед собой). Оплатите стоимость: верните в запас указанное на карте количество эфир-камней. Стоимость в фиолетовых камнях (♦) можно оплатить эфир-камнями любых цветов в любом сочетании.

Прежде чем потратить эфир-камни, примените все свойства **«немедленно до призыва»** (с символом) этой карты, затем поместите её лицевой стороной вверх перед собой. Не имеет значения, как расположить эту карту относительно других ваших карт.

Наконец, примените все свойства **«немедленно»** (с символом) этой карты. Теперь эта карта **в игре**.

Атакуйте

Чтобы выполнить это действие, пройдите по порядку следующие шаги:

1. Выберите одну карту в области угроз.
2. Выберите любое количество ваших последователей ( ) в игре, карты которых лежат прямо, и/или вашего вождя. Сложите все значения силы ( ) на выбранных картах – это ваша **общая сила атаки**. Теперь поверните набок (на 90 градусов) все выбранные карты последователей, чтобы отметить, что они **задействованы**. Задействованные последователи не могут участвовать в следующих атаках, пока вы не **восстановите** их с помощью свойств карт или действия «Отдохните». Карта вашего вождя никогда не становится задействованной, так что не поворачивайте её, если вождь участвует в атаке.
3. Вы можете в любом порядке применить все свойства **«при атаке»** (с символом) на карте вашего вождя и/или ваших картах в игре, в том числе на тех, которые не участвуют в атаке.
4. Вы победили угрозу, если **общая сила атаки равна стойкости ( ) выбранной угрозы или больше неё**. В противном случае выберите другую угрозу или выполните другое действие в этот ход.
5. Если ваш вождь участвовал в этой атаке, потеряйте столько очков стойкости, сколько силы ( ) указано на этой карте угрозы.
6. Выполните всё, что указано за словами **«после атаки»** в свойствах, применённых на шаге 3.
7. Победив угрозу, получите **награду**, указанную в нижней части этой карты угрозы.
8. Поместите эту карту угрозы лицевой стороной вниз в отдельную стопку с угрозами, которые вы победили, – это ваша **стопка трофеев** (вы получите за них ПО в конце партии).
9. Откройте карту с верха колоды угроз и выложите лицевой стороной вверх в область угроз. Если в колоде угроз не осталось карт, пропустите этот шаг (в области угроз будет меньше карт).

Отдохните

Восстановите всех своих последователей в игре – поверните их карты прямо. Восстановленные последователи снова могут участвовать в атаках.

Заключите сделку с Бездной

Если ваш вождь заражён, вам доступно только это действие. Игроки с незаражёнными вождями, наоборот, не могут выполнить это действие.

Исцелите вождя: установите счётчик на начальное значение его стойкости (указано в правом верхнем углу карты вождя). Теперь уберите счётчик с карты вождя и возьмите 1 жетон сделки с Бездной. За каждый такой жетон в конце игры вы потеряете 7 ПО.

3. Проверьте условия конца игры

На этом этапе своего хода проверьте, выполнено ли хотя бы одно из условий ниже:

- **У вас в руке не осталось карт сущностей.** Обратите внимание, что при этом у вас в игре может быть меньше 7 карт из-за свойств, уничтожающих карты.
- **В колоде угроз не осталось карт.** Считается, что это условие выполнено, даже если в области угроз ещё лежат 3 карты или меньше.
- **В запасе не осталось жетонов победных очков.** Учитывайте только запас жетонов ПО, который вы создали при подготовке к игре.

Если выполнено хотя бы одно условие, партия приближается к концу (см. «Конец игры и подсчёт очков», с. 10).

Если любое из этих условий выполнено в ваш ход, заберите **жетон конца игры** – он принесёт вам 2 ПО.

Если ни одно из условий конца игры не выполнено, передайте право хода следующему участнику по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если в ход любого участника выполнено хотя бы одно из 3 условий конца игры, партия продолжается, пока все игроки не совершат равное количество ходов. Это значит, что участник справа от первого игрока совершит последний ход. Например, если в его ход выполнено условие конца игры, то этот ход – последний в партии.

Подсчёт победных очков

Каждый игрок получает победные очки (ПО), как указано ниже:

- Получите 1 ПО за каждый свой **жетон победных очков**.
- Получите 2 ПО, если у вас есть **жетон конца игры**.
- Получите ПО, указанные в правом верхнем углу своих **карт сущностей** в игре.
- Получите ПО, указанные в свойствах **«в конце игры»** (с символом →|) своих карт сущностей в игре.
- Получите ПО, указанные в левом верхнем углу карт угроз в своей **стопке трофеев**.
- Получите 1 ПО за каждые **2 оставшихся очка стойкости** на своём счётчике.
- Отнимите 7 ПО за каждый свой **жетон сделки с Бездной**.
- Отнимите 3 ПО, если ваш вождь сейчас **заражён**.

Сложите все полученные победные очки. **Выигрывает участник, у которого больше всего победных очков!** При ничьей побеждает претендент, подходящий под условие (проверяйте в указанном порядке): тот, у кого меньше карт в руке, больше эфир-камней, больше очков стойкости на счётчике. В редком случае, если ничья сохраняется, все претенденты делят победу.

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ КАРТ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

В первой партии, чтобы скорее перейти к основной фазе игры, вы можете собрать готовые наборы карт из таблицы ниже. Возьмите указанные карты вождя и 7 карт сущностей (найдите их по коду в левом нижнем углу карты), а затем перейдите к этапу 4 фазы выбора карт на с. 5.

Набор	Вождь	Коды карт сущностей
А	ВО002	ТУ010, УК001, СА003, СА006, СВ011, ИС007, ИС014
Б	ВО003	ТУ010, УК001, СА003, СА006, СВ011, ИС007, ИС014
В	ВО004	УК002, УК003, УК010, УК011, СА012, СА009, ИС012
Г	ВО005	УК004, УК007, СА004, СВ001, СВ005, СВ009, ИС004
Д	ВО010	ТУ004, ТУ005, ТУ006, СА001, СВ003, СВ012, ИС005

Примечание. *Настоятельно советуем играть с готовыми наборами только вашу первую партию. У карт в этих наборах более сильные сочетания свойств, чем у случайно выбранных, однако фаза выбора карт – это важная часть игры, поэтому включите её в партии как можно скорее.*

Пример. *Готовый набор А*

ПАМЯТКА

Символы

Карты

- Угроза ().
- Вождь ( ).
- Сущности:
  - Последователь ( ).
  - Ритуал ( ).
  - Технология ( ).

Цвета эфир-камней и карт

- Фиолетовый ( ) – искажения (такой символ обозначает камни любых цветов в любом сочетании).
- Чёрный ( ) – туманники.
- Зелёный ( ) – укротители.
- Белый ( ) – светочи.
- Красный ( ) – саламандры.

Символы свойств

Символ свойства определяет, в каком случае применяется это свойство:

- **Немедленно ( ).** Немедленно после того, как вы выложили эту карту.
- **Немедленно до призыва ( ).** Немедленно перед тем, как вы выложите эту карту.
- **Постоянно ( ).** Пока эта карта в игре: каждый раз, когда выполняется указанное условие.
- **В конце игры ( ).** При подсчёте очков.
- **При атаке ( ).** Когда вы выполняете действие «Атакуйте».
- **За цвет кубика ( ).** Когда вы забираете с рынка кубик указанного цвета.
- **За значение кубика ( ).** Когда вы забираете с рынка кубик с одним из указанных значений.
- **За диапазон значений ( ).** Когда вы забираете с рынка кубик со значением в указанном диапазоне (включая изображённые числа).

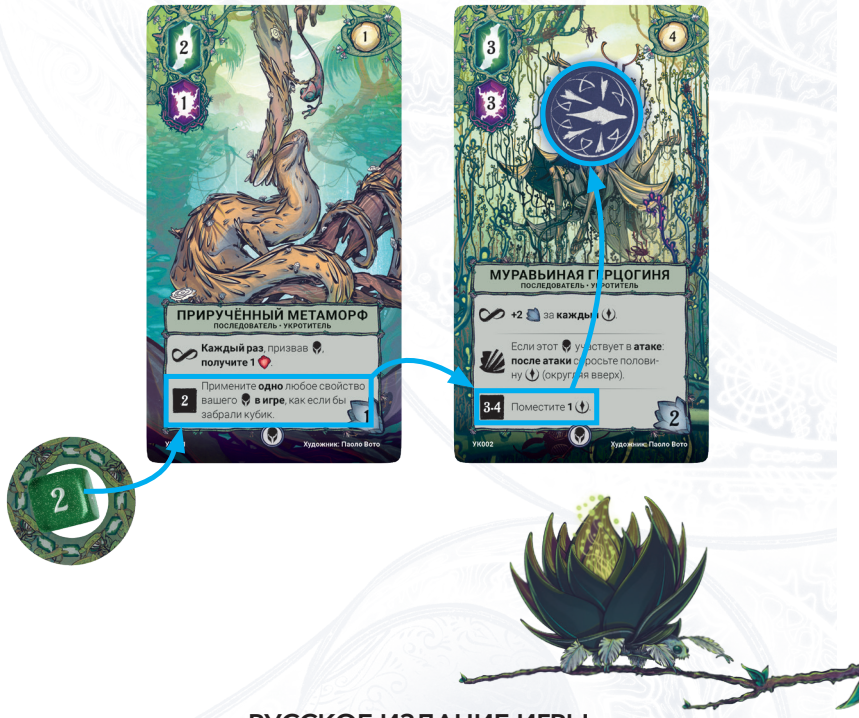
Термины свойств

- Ключевые понятия:
  - Если свойство упоминает стойкость и/или защиту, оно применяется к владельцу самой этой карты (если не указано иное).
  - Если в описании свойства не указана цель, то примените свойство к самой этой карте.
  - Если часть свойства упоминает игрока, у которого чего-либо больше всего, то при ничьей не применяйте эту часть свойства.
- **Соперники.** Каждый раз, когда свойство упоминает соперников, это по отдельности относится к каждому игроку, кроме вас. Целиком примените такое свойство, даже если это выгодно соперникам.
- **В игре.** Это карты сущностей, которые вы разыграли, – они лежат перед вами. Такие карты могут лежать прямо или повёрнутыми набок.
- **Атакуйте.** Если ваша общая сила атаки равна стойкости выбранной угрозы или больше неё, вы победили угрозу – положите её карту в свою стопку трофеев.
- **Сокрушите.** Атакуйте угрозу, используя только это свойство. При этом нельзя прибавлять силу вождя, последователей или любые другие свойства, чтобы изменить силу атаки.
- **Примените свойство.** Примените свойство на другой вашей карте в игре, как если бы забрали кубик необходимого цвета или с подходящим значением.
- **Жетоны меток ( ).** Универсальные жетоны, которые можно поместить на карту вождя и/или карты сущностей в игре. Если в свойстве требуется сбросить жетоны меток, верните их в запас с самой карты с этим свойством. Если вы отзываете или уничтожаете карту, верните с неё все жетоны меток (если есть) в запас.
- **Стойкость ( ).** Когда вы получаете или теряете очки стойкости, поворачивайте свой счётчик стойкости на новое значение.

- **Победные очки ( ).** Возьмите из запаса указанное количество жетонов ПО. Если в запасе не хватает жетонов, возьмите недостающие из отложенных при подготовке к игре.
- **Отложенные жетоны.** Если вы должны взять жетоны ПО из отложенных, берите такие жетоны не из запаса, а из тех, что вы отложили при подготовке к игре.
- **Сила ( ).** Когда атакуете угрозу, прибавьте силу вождя и/или последователей к вашей общей силе атаки.
- **X.** Множитель, значение которого выбрали вы или было обозначено самим свойством. Значения всех **X**, упомянутых в одном свойстве, равны.
- **#X.** Если перед **X** есть число, умножьте **X** на это число.
- **Отзовите ( ).** Верните в руку одну указанную карту сущности в игре (жетоны меток с неё верните в запас).
- **Уничтожьте ( ).** Уберите в коробку указанную карту (жетоны меток с неё верните в запас).
- **Защита.** Если ваш вождь участвует в атаке, защита отменяет указанное количество урона.
- **Восстановите ( ).** Поверните прямо одну задействованную карту – теперь эта сущность может участвовать в атаке.
- **Задействуйте ( ).** Поверните набок одну указанную карту – теперь эта сущность не может участвовать в атаке, пока вы её не восстановите.
- **Призовите.** Выполните действие «Призовите сущность», однако у такого свойства может быть условие и/или оно меняет стоимость призыва.

Пример

У Софьи в игре карты «Приручённый метаморф» и «Муравьиная герцогиня». Она забирает зелёный кубик со значением «2», и это позволяет применить нижнее свойство «Приручённого метаморфа»: можно применить любое свойство одного из своих последователей в игре. Софья выбирает свойство с символом 3-4 на карте «Муравьиная герцогиня» и применяет его. В свойстве не указана цель, значит, Софья помещает этот жетон метки ( ) на «Муравьиную герцогиню».



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Симоне Лучани, Вирджинио Джильи.
Художник: Паоло Вото.
Издатель: ThunderGryph Games.
Руководитель проекта: Гонсало Агирре Биси.
Художественный руководитель: Пьерпаоло Паолетти.
Редактор: Джонатан Кокс.
Корректор: Джессика Лонгхерст.
Графический дизайнер: Пьерпаоло Паолетти, Чжуан Хуачжун и Дэниель Тоско.
Макеты: Дэниель Тоско.

*История мира основана на книге **«Эфир-камни. Тайны Нобуры»** (Etherstone: Nobura's Mysteries) Гонсало Агирре Биси и Уильяма Аллана Гослайна.*

Авторы благодарят за поддержку Кристину Биси, Кристину Агирре Биси, Уильяма Кавальери, Флавио де Леонардиса и Луиса Гонсалеса.

© 2024 ThunderGryph Games. Все права защищены.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.
Редактор: Анастасия Гребенникова.
Переводчик и корректор: Полина Ли.
Верстальщик: Михаил Гвоздков.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.